

二

次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

A
アンパンマンが、「一見」人工知能的な存在である、というの^{*}は、やなせたかしが語るアンパンマンのアイデアの源からも自明^{*}です。というのも、人間ではない、無生物であるアンパンが「ひと」になるというアンパンマンのコンセプトは、「フランケンシュタインの怪物^{かいぶつ}」から来ているのです。

ある日、アンパンに生命が宿って、アンパンマンがこの世に生まれる——「実はお話の根底にはフランケンシュタインを意識しました」（『ボクと、正義と、アンパンマン』）。

暴走する人工知能であるフランケンシュタインの怪物の誕生をモチーフとしているため、アンパンマンは、絶対に暴走しない「お腹が減った人にアンパンをあげる」「困った人を助ける」という行為^{こうい}だけをプログラミングされた人工知能的な存在に見えます。

顔であるアンパンをすぐ替えても、その性格は維持^{いじ}され、継続^{けいぞく}される^{*}ところは、現在のクラウドコンピューティングそっくりです。

でも、アンパンマンは人工知能ではありません。

【１】、アンパンマンは、人間の「本性^{ほんしやう}」そのものです。遺伝子に組み込まれた本能をキャラクター化したものです。

その本能とは何か。まず、「お腹が空く子どもに、ご飯をあげる」本能です。子育てをする生きものの親は、後天的文化や教育とは関係なく、この本能を「必ず」持っています。鳥も哺乳^{ほにゅう}類も、必ず、です。この本能を持っていないと、子どもが飢え死^うにしまうからです。

やなせたかしは、戦地で人間にとって最も苦しいことは「お腹が減ることだ」と実体験しました。食べなければ死ぬ。人間もまた生きものだから当然です。だからこそ、やなせたかしは、人間にとっての不変の正義は「お腹が減った人にごはんをあげること」だと看破^{かんぱ}したわけです。その洞察^{どうさつ}が、アンパンマンというキャラクターに昇華^{しょうか}されました。

人間を含めた、子育てをする生きものはみな「お腹の減った乳幼児に、おっぱいやご飯をあげる」本能を持ち合わせています。アンパンマンの不変の正義とは、人工知能的な、後天的プログラムではないのです。生きものとしての本能がキャラクター化されたものなのです。

（中略）

さらにアンパンマンは「困った人を助ける」。こちら
実は、人間の中にある利他的な「本性」です。数多くの生
物学者が、集団で生活する「人間」という類人猿の一種に
は、直接遺伝的な関係がない相手に対しても利他的な行動
をとる本性がある可能性を論じています。『利己的な遺伝
子』（紀伊國屋書店 1976）ではリチャード・ドーキンス
が人間の利他性について言及しています。

困った人を助ける、という利他的な行動も、それが学習
や教育や文化であると同時に、集団で生活する人間とい
う生きものに備わった本性がおそらく関わっています。つま
り、こちらも流行り廃りではなく、どんな時代でも人間が
発現し得る行動なのです。

お腹が減って泣いている赤ちゃんにおっぱいを飲ませ
る。腹を空かせてヘトヘトになっている人にアンパンを食
べさせる。困っている人を助けてあげる。結果、赤ちゃん
がニコニコしたり、困っている人が楽になったりする。そ
れを見るだけで、私たちはちょっと嬉しくなります。つま
り「ポカポカする」（映画「それいけ！アンパンマン りん
ごぼうやとみんなの願い」よりアンパンマンの台詞）。

それこそは、集団で暮らし、子育てをする生きものを成

り立たせている本性です。アンパンマンは、そんな人間の
本性を、キャラクターにしたものなのかもしれません。

【2】文化を身につける前の乳幼児に愛されるのです。
なぜ、やなせたかしは、「見返りを求めず人助けをする」
という、人間にある普遍的な利他性を「アンパンマン」と
いう作品のかたちで結実できたのでしょうか。

それは、やなせたかしが「亡くなった愛する人」を鎮魂
し続ける「おくるひと」だったからではないでしょうか。

やなせたかしは、ものごころついたときから、愛する人
を亡くし続けました。5歳で父が亡くなり、7歳で母と別
れ、20歳で育ての父である伯父を亡くし、25歳で弟が戦死
しています。さらに、実の母の死にも、育ての母である伯
母の死に目にも、会うことができませんでした。

そんな失意の20代のときに出会った彼にとつての「生き
るよろこび」が、高知新聞社の雑誌『月刊高知』編集部で
出会った1歳年上の暢でした。すぐに恋に落ち、上京し、
結婚しました。暢は、やなせたかしが三越のサラリーマン
だったときも、独立したときも、漫画家として芽が出なかつ
たときも、その「さっぱりした気性」で支え続けました。

「冗談^{じょうだん}のわかる」暢は、いつもどこかでさびしさとかなしさを抱^{かか}えていたやなせたかしにとって「光」でした。アンパンマンのキャラクターの中ではあの明るくていたずらっ子の「ドキンちゃん」が妻だ、とやなせたかしは述^のべています。

その暢もまた、アンパンマンのアニメ化が決定した1980年代後半、余命^{*}いくばくもない末期ガンと診断^{しんだん}されてしまいます。その後、看護^{かんご}の甲斐^{かい}もあって「それいけ！アンパンマン」がアニメになり、映画化して大ブレイクするさまをやなせたかしと体験^{たいけん}できましたが、1993年、75歳で息を引き取ります。

やなせたかしは、70歳過ぎてまた「愛する人」を「おくるひと」となったのです。

やなせたかしは、暢が亡くなってからも20年にわたり、94歳で生涯^{しょうがい}を閉じるまで休まず創作活動^{そうさく}に励^{はげ}みました。アンパンマンを日本で最も人気のあるキャラクターに育て上げ、雑誌『詩とメルヘン』が休刊したのちも『詩とファンタジー』という雑誌をかまくら春秋社から刊行するなど、ずっと精力的だったように見えます。

なぜ最期^{*さいご}まで精力的だったのか。それは、幼いときから

ずっと、亡くなった愛する人をおくりつづけてきたからではないでしょうか。「アンパンマンのマーチ」の3番の歌詞を連想します。

〈時ははやくすぎる 光る星は消える だから君はいくんだ ほほえんで〉

時は無常^{むじやう}に過ぎます。光る星＝自分にとって大切な人は消えていきます。でも、いや、だからこそ、ほほえんでいく。この「君」とはだれか。やなせたかしに他なりません。

愛する人がいつどこでいなくなるか誰^{だれ}もわからない。ならば、出会った人全てに自分のありつたけを捧^{ささ}げよう。後悔^{こうごう}しないように。

やなせたかしが、若いときにさまざまな分野で「頼まれ仕事」を引き受けたのも、年老いてから無償^{むじやう}で「困りごと」ラクターをつくり続けたのも、出会った人の「困りごと」を助けよう、と思ったからです。そうすれば後悔^{こうごう}しない、自分も相手も「X」する。

やなせたかしの心からの利他^{りた}、目の前の人を助けようという視座^{*}は「アンパンマン」となり、その精神にだれよりも早く反応したのが、ほとんど教育を受けていない段階の乳幼児でした。知識^{おかし}に侵^おされていないからこそ、乳幼児に

はやなせたかしの思想が伝わっているように思います。

亡くなった人を悼^{*いた}み、生きている人を助け続ける。やなせたかしは亡くなるまですつとアンパンマンでした。そして亡くなってからもずっとアンパンマンであり続けます。

^E彼の示した利他は、私たち人間の根っこにあるもので、乳幼児が最初に欲^{ほつ}するものだからです。

今日も、どこかでアンパンマンを呼ぶ声があります。赤ちゃんの、幼児の声です。

すると必ず飛んでくるはずです。やなせたかし「アンパンマンが微笑^{ほほえ}んで。

(柳瀬博一^{やなせひろいち}『アンパンマンと日本人』による)

【注】

*やなせたかし——アンパンマンの作者。

*自明——説明しなくてもそれ自体で明らかになるさま。

*コンセプト——構想。

*フランケンシュタインの怪物——メアリー・シェリーの怪奇小説『フランケンシュタイン』に出てくる怪物。
人造人間。

*クラウドコンピューティング——インターネットを通じてコンピューター資源を必要なときに利用できる仕組み。

組み。

*看破——みやぶること。

*洞察——物事の本質を見抜^ぬくこと。

*昇華——物事が一段上の状態に高められること。

*利他——他人の利益を考えること。

*言及——ある事柄^{ことがら}について話の中で取り上げて触れること。

*普遍——あらゆる物事に当てはまるさま。

*鎮魂——亡くなった人の魂^{たましい}を休ませること。

*いくばく——少しばかり。

*最期——命が尽^つきるとき。死にぎわ。

*視座——物事をとらえる際の立場や観点。

*悼^{*}み——人の死を悲しみ、なげくこと。

問一 ―線部A「アンパンマンが、「一見」人工知能的な存在である」とあるが、「人工知能的な存在である」ように見えるのはなぜか。その説明としてふさわしくないものを次の中から選び、記号で答えなさい。

ア アンパンマンの無生物がひとになるという構想が、「フランケンシュタインの怪物」から来ているから。
イ 顔を替えてもアンパンマンの性格が維持されるところが、クラウドコンピューティングと似ているから。
ウ いつも笑顔で街の人々のために働くアンパンマンの姿が、止まることなく動作を続ける機械のようだから。
エ 暴走せずに人助けをするという行為のみが、アンパンマンにプログラミングされているように見えるから。

問二 【1】、【2】にあてはまることばを次の中から選び、それぞれ記号で答えなさい。

ア だから イ つまり ウ または エ むしろ

問三 ―線部B「腹を空かせてヘトヘトになっている人にアンパンを食べさせる」とあるが、このアンパンマンの行動のも
とになったと考えられる、やなせたかしの体験とは何か。答えなさい。

問四 ――線部C「それこそは、集団で暮らし、子育てをする生きものを成り立たせている本性です。アンパンマンは、そんな人間の本性を、キャラクターにしたものなのかもしれません」とあるが、「そんな人間の本性」とはどのような「本性」か。解答欄に合うように本文から二十七字で抜き出し、初めと終わりの五字を書きなさい。

問五 ――線部D「この「君」とはだれか。やなせたかしに他なりません」とあるが、なぜ「君」が「やなせたかし」だと考えられるのか。その説明として最もふさわしいものを次の中から選び、記号で答えなさい。

ア いつもどこかでさびしさとなしさを抱えていたやなせたかしだからこそ、ほほえみを絶やさないようにしようと努めていたから。

イ 妻をはじめ愛する人の死をみおくってきたやなせたかしだからこそ、後悔しないように自分のすべてを相手に捧げられるはずだから。

ウ 時がはやく過ぎることを若いころから悟^{さと}っていたやなせたかしだからこそ、この世界で暮らすすべての人に尽くすことができるから。

エ 若いときにさまざまな分野で「頼まれ仕事」を引き受けたきたやなせたかしだからこそ、出会った人の手助けをしようと思えるから。

問六

X

にあてはまることばを本文から四字で書き抜きなさい。

問七

――線部E「彼の示した利他」とあるが、やなせたかしは「アンパンマン」を通じてどのような「利他」を示しているか。二つ説明しなさい。